

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP N 3 PARDASUKA
KABUPATEN PRINGSEWU**

SKRIPSI

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

NOVIA OKTARINI

NPM. 1911010138

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

RADEN INTAN LAMPUNG

1445 H / 2023 M

**HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP N 3 PARDASUKA
KABUPATEN PRINGSEWU**

SKRIPSI

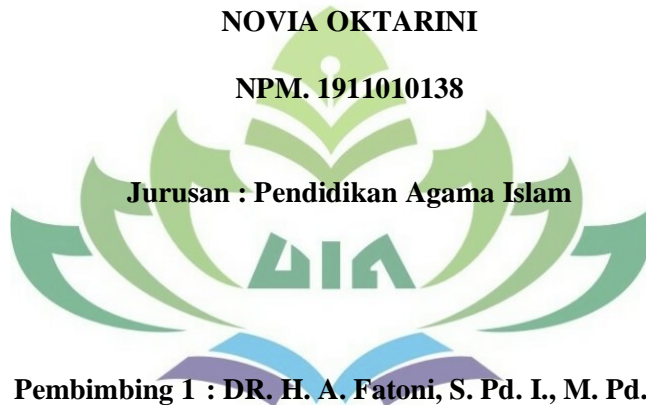
Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat Guna Mendapatkan Gelar
Sarjana pendidikan (S.Pd) dalam Ilmu Pendidikan Agama Islam

Oleh

NOVIA OKTARINI

NPM. 1911010138

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



Pembimbing 1 : DR. H. A. Fatoni, S. Pd. I., M. Pd. I

Pembimbing 2 : Hj. Siti Zulaikhah, M. Ag

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H / 2023 M**

ABSTRAK

Game online menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari perkembangan kemajuan internet yang ada. Game online sendiri adalah permainan modern yang menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga dewasa. Playstore sendiri telah menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa quest, adventure, hingga simulasi. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online karena anak sekolah masih suka bermain dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan. Apalagi game online dimasa kini sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara intensitas bermain game online terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian korelasi. Populasi dalam penelitian ini berjumlah 78 orang peserta didik. Teknik pengambilan sampel menggunakan non probability sampling yaitu purposive sampling sehingga didapatkan sampel yaitu 34 orang peserta didik yang memainkan game online. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dengan skala likert dengan empat alternatif jawaban yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya. Teknik analisis data menggunakan korelasi product moment.

Hasil uji korelasi product moment diperoleh r hitung sebesar -0,422 berada pada taraf “sedang” dan r tabel dengan sampel 34 orang dengan taraf signifikansi 5% adalah 0,339, maka r hitung (-0,422) > r tabel (0,339) sehingga H1 diterima dan Ho ditolak. Hal ini menunjukkan adanya hubungan negatif yang sedang dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu.

Kata Kunci : *Intensitas, Game Online, Hasil Belajar.*



ABSTRACT

Online games have become a very extraordinary phenomenon from the development of existing internet advances. Online games themselves are modern games that have become a trend for the present and enthusiasts start from children to adults. The Playstore itself offers many interesting and varied games, ranging from games with quests, adventures, to simulations. School children are a group that is easily influenced by online games because school children still like to play and like games that have rules and nuances of competition so that the players will play continuously regardless of how much time is used. Moreover, today's online games are very easy to access through various kinds of gadgets. Therefore, this study aims to determine whether there is a relationship between the intensity of playing online games and the learning outcomes of class VIII Islamic religious education students at SMP N 3 Pardasuka, Pringsewu Regency.

This study uses a quantitative method with a correlation research type. The population in this study amounted to 78 students. The sampling technique uses non-probability sampling, namely purposive sampling so that a sample of 34 students who play online games is obtained. The data collection technique uses a questionnaire with a Likert scale with four alternative answers that have been tested for validity and reliability. Data analysis technique uses product moment correlation.

Product moment correlation test results obtained r count of -0.422 at the "medium" level and r table with a sample of 34 people with a significance level of 5% is 0.339 , then r count (-0.422) $>$ r table (0.339) so that H_1 is accepted and H_0 rejected. This shows that there is a moderate and significant negative relationship between the intensity of playing online games and the learning outcomes of class VIII Islamic religious education students at SMP N 3 Pardasuka, Pringsewu Regency.

Keywords: Intensity, Online Games, Learning Outcomes.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

Alamat: Jalan Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung 35131
Telp. (0721) 780887 Email: akademik@radenintan.ac.id, website: www.radenintan.ac.id

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Novia Oktarini
NPM : 1911010138
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PARDASUKA KABUPATEN PRINGSEWU” adalah benar-benar merupakan hasil penyusunan sendiri, bukan duplikasi ataupun suduran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar Pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat tanpa paksaan ataupun tekanan dari pihak lain

Bandar Lampung, 07 Maret 2023



Novia Oktarini
NPM. 1911010138



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl.Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA
PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS
VIII DI SMP NEGERI 3 PARDASUKA KABUPATEN
PRINGSEWU**

Nama : **Novia Oktarini**
NPM : **1911010138**
Prodi : **Pendidikan Agama Islam**
Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. A. Fatoni, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP. 198102012006041007

Hj. Siti Zulaikhah, M. Ag
NIP. 19840907201503001

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

Dr. Umi Hiriyah, S.Ag., M.Pd
NIP. 197205151997032004



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmim Sukarame I Bandar Lampung (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **HUBUNGAN INTENSITAS BERMAIN GAME ONLINE TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM KELAS VIII DI SMP NEGERI 3 PARDASUKA KABUPATEN PRINGSEWU.** Oleh: **Novia Oktarini, NPM: 1911010138, Prodi: Pendidikan Agama Islam (PAI)** telah dimunaqosyahkan pada hari/tanggal: **Selasa, 25 Juli 2023 pukul 10.00-12.00 WIB.**

TIM MUNAQOSAH

Ketua Sidang : **Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd**

Sekretaris : **M. Indra Saputra, M.Pd.I**

Penguji Utama : **Dr. Ali Murtadho, M.S.I**

Penguji Pendamping I: **Dr. H. A. Fatoni, S.Pd.I., M.Pd.I**

Penguji Pendamping II: **Hj Siti Zulaikhah, M.Ag**

Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M. Pd.
NIP. 196408281988032002

MOTTO

يٰۤاَيُّهَا النَّاسُ اِنَّ وَعْدَ اللّٰهِ حَقٌّ فَلَا تَغُرَّنَّكُمُ الْحَيٰوةُ الدُّنْيَا وَلَا يَغُرَّنَّكُم بِاللّٰهِ الْغُرُوْرُ ﴿٥﴾

“Hai manusia, Sesungguhnya janji Allah adalah benar, Maka sekali-kali janganlah kehidupan dunia memperdayakan kamu dan sekali-kali janganlah syaitan yang pandai menipu, memperdayakan kamu tentang Allah.”

(Q.S Al-Fathir [35]: 5)



RIWAYAT HIDUP

Novia Oktarini, dilahirkan di Wargomulyo pada tanggal 11 November 2001, anak pertama dari dua bersaudara, anak dari pasangan Bapak Khusaini dan Ibu Sri Ngatijah. Pendidikan dimulai dari raudatul athfal (RA) diselesaikan di RA AL-HUDA Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu pada tahun 2007. Madrasah Ibtidaiyah (MI) diselesaikan di MI AL-HUDA Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu dan selesai pada tahun 2013, Madrasah Tsanawiyah (MTS) diselesaikan di MTs N 1 Pringsewu selesai tahun 2016, Madrasah Aliyah (MA) diselesaikan di MAN 1 Bandar Lampung selesai tahun 2019.

Setelah menamatkan pendidikan di bangku MA, pada tahun 2019 terdaftar sebagai mahasiswa program SI Pendidikan Agama Islam , Fakultas Tarbiah Dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Raden Intan Bandar Lampung melalui jalur seleksi SPAN-PTKIN. Selanjutnya pada bulan juni tahun 2022 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di desa Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu. Kemudian peneliti melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di MIN 10 Bandar Lampung.



PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbill'alamin, dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta karunia-Nya. Penulisan skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Khusaini, dan Ibu Sri Ngatijah, yang saya sayangi, hormati, dan saya banggakan. Selalu bekerja keras demi untuk mencapai segala cita-cita yang saya inginkan, merawat, menasehati dengan motivasi yang luar biasa, mendo'akan segala urusanku agar selalu lancar dan dipermudah oleh Allah. Semoga Allah senantiasa memberikan perlindungan dan keberkahan di dunia dan akhirat serta umur yang panjang, Aamiin.
2. Adikku tercinta Rashya Ariyadhi, terimakasih selalu menjadi penyemangat dan slalu mendoakan untuk kesuksesanku.
3. Almamater tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung terkhusus Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang telah banyak memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang. Berkat limpahan karunia-Nya yang telah memberikan kenikmatan, ilmu pengetahuan, serta petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan dalam memenuhi gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung dengan judul "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu" tepat pada waktunya. Tidak lupa shalawat beserta salam selalu terlimpah curahkan kepada Rasulullah Muhammad SAW, beserta keluarga dan para sahabatnya serta seluruh umat manusia yang senantiasa istiqomah menjalankan sunnah-sunnahnya hingga akhir zaman.

Penyusunan skripsi ini telah melewati proses yang panjang dimana peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam penyusunan skripsi ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat dibutuhkan demi perbaikan kedepannya. Selain itu, terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, arahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala hormat dan kerendahan hati peneliti mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Wan Jamaluddin Z, M.Ag., Ph.D selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Umi Hijriyah, S.Ag., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Dan Bapak Dr. Heru Juabdin Sada, M.Pd.I selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Bapak Dr. H. A. Fathoni, S.Pd.I., M.Pd. selaku Pembimbing I, terimakasih atas kesediaan waktunya dalam memberikan saran dan masukan selama proses penyelesaian skripsi ini menjadi lebih baik.
5. Ibu Siti Zulaikhah, M. Ag selaku pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan fikiran serta perhatian untuk mendampingi peneliti, memberi arahan, motivasi dan semangat untuk penyusunan skripsi ini.
6. Kepada Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama perkuliahan.
7. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung yang telah membantu peneliti dalam proses administrasi serta izin penelitian.
8. Siswa-siswi SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu khususnya kelas VII dan kelas VIII yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk mengisi kuesioner pada penelitian ini.
9. Untuk teman-teman setiaku Selvina Rostika Rani, Lusi Handayani, Irma Novraini, Juli Fitriani, Dwi Pusfita Layli dan seluruh teman-teman kelas K program Studi Pendidikan Agama Islam angkatan 2019 yang tiada hentinya memberikan dukungan, terimakasih selalu menemani dikala penulisan skripsi ini, selalu memberikan motivasi yang luar biasa, dan selalu mendengarkan keluh kesahku disaat berjuang demi skripsi ini, semoga kita dapat sukses bersama, Aamiin.
10. Teman-teman angkatan 2019 terutama Program Studi Pendidikan Agama Islam Kelas K yang telah berjuang bersama dari awal perkuliahan hingga akhir.
11. Teman-teman KKN Desa Wargomulyo dan PPL MIN 10 Bandar Lampung yang telah memberikan semangat dan motivasi kepada penulis.
12. Teman-teman satu angkatan Pendidikan Agama Islam Tahun 2019 yang telah berjuang bersama dan menempuh pendidikan dengan suka cita, terimakasih atas bantuan yang diberikan selama ini.
13. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan namanya satu persatu yang telah terlibat dalam membantu baik secara moril maupun materil dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti berharap semoga apa yang telah Bapak Ibu serta teman-teman berikan akan menjadi pahala dan amal jariyah dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis pada khususnya dan bagi pembaca pada umumnya. Aamiin

Bandar Lampung, 04 Maret 2023



Novia Oktarini
NPM. 1911010138



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	ii
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN	vii
MOTTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
RIWAYAT HIDUP	x
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul	1
B. Latar Belakang Masalah	2
C. Identifikas Masalah	8
D. Batasan Masalah	8
E. Rumusan Masalah	9
F. Tujuan Penelitian	9
G. Manfaat Penelitian	9
H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan	9
I. Sistematika Penulisan	11
BAB II LANDASAN TEORI	12
A. Game Online	12
1. Pengertian Game Online	12
2. Pandangan Islam Tentang Game Online	14
3. Sejarah dan Perkembangan Game Online	15
4. Jenis-Jenis Game Online	16
5. Faktor Yang Menyebabkan Game Online Banyak Diminati	17
6. Kelebihan Dan Kelemahan Game Online	18
7. Pengaruh Game Online	19
8. Intensitas Bermain Game Online	22
9. Dimensi Atau Aspek Intensitas Game Online	23
B. Hasil Belajar	24
1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	24
3. Macam-Macam Hasil Belajar	27
4. Indikator Hasil Belajar	28
C. Pendidikan Agama Islam	29
1. Pengertian Pendidikan Agama Islam	29
2. Sumber Pokok Pendidikan Islam	30
3. Tujuan Pendidikan Agama Islam	32
D. Kerangka Berpikir	34
E. Pengajuan Hipotesis	34
BAB III METODE PENELITIAN	35
A. Waktu Dan Tempat Penelitian	35

B. Pendekatan Dan Jenis Penelitian	35
C. Populasi, Sampel, Dan Teknik Pengumpulan Data	35
D. Definisi Operasional Variabel	37
E. Instrument Penelitian	37
F. Uji Validitas Dan Realibilitas Data	38
G. Uji Prasarat Analisis	41
H. Uji Hipotesis	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	43
A. Deskripsi Data	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian Dan Analisis	43
BAB V PENUTUP	51
A. Simpulan	51
B. Rekomendasi	51
DAFTAR RUJUKAN	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Data Anak-Anak Yang Bermain Game Online	6
Tabel 1. 2 Perbedaan Nilai Siswa Yang Bermain Dan Tidak Bermain Game Online Pada Ujian PTS Mata Pelajaran PAI	7
Tabel 3. 1 Populasi Siswa Kelas VIII.....	35
Tabel 3. 2 Skor Skala Likert	36
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Kuesioner Atau Angket	37
Tabel 3. 4 Kriteria Validitas	39
Tabel 3. 5 Kriteria Reliabilitas	40
Tabel 4. 1 Hasil Uji Validitas Instrumen Angket Intensitas Bermain Game Online	44
Tabel 4. 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket Intensitas Bermain Game Online	45
Tabel 4. 3 Uji Normalitas Data	46
Tabel 4. 4 Uji Linieritas	47
Tabel 4. 5 Uji Hipotesis.....	48
Tabel 4. 6 Interpretasi Nilai Korelasi	48



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir	34
-------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Pra Penelitian	
Lampiran 2. Surat Balasan Pra Penelitian	
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian	
Lampiran 5. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	
Lampiran 6. Uji Coba Instrumen	
Lampiran 7. Anget Penelitian.....	
Lampiran 8. Penilaian Akhir Semester 1 PAI Siswa Yang Bermain Game	
Lampiran 9. Uji Validitas Instrumen Penelitian	
Lampiran 10. Uji Reliabilitas	
Lampiran 11. Data Penelitian	
Lampiran 12. Hasil Uji Asumsi	
Lampiran 13. Uji Hipotesis	
Lampiran 14. Dokumentasi	
Lampiran 15. Turnitin	
Lampiran 16. Kartu Konsultasi	



BAB I

PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Judul penelitian ini adalah “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu”. Agar tidak terjadi kerancuan dan kesalahpahaman, maka terlebih dahulu akan dijelaskan masing-masing kata yang terdapat dalam judul penelitian ini.

1. Hubungan

Hubungan berasal dari kata hubung yang menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) artinya bersambung atau berangkaian (yang satu dengan yang lain). Hubungan adalah keterkaitan sesuatu dengan hal lain, hubungan terbagi menjadi dua yaitu hubungan positif (kedua pihak saling diuntungkan) dan hubungan negative (satu pihak diuntungkan yang lain dirugikan).

2. Intensitas

Intensitas merupakan kadar keseringan seseorang siswa dalam melakukan suatu hal.¹ Intensitas adalah kedalaman atau kekuatan yang diukur dari waktu yang dipergunakan pada suatu aktifitas yang telah dipilih. Intensitas diartikan sebagai situasi atau kondisi saat individu melakukan suatu aktivitas secara berulang-ulang.²

3. Bermain Game Online

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan, tanpa mempertimbangkan hasil akhir dari permainan tersebut. Bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada unsur paksaan atau tekanan dari luar atau kewajiban.³

Game online merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Game online merupakan teknologi masa kini yang sangat mudah diakses melalui berbagai macam *gadget*.⁴

Jadi dapat disimpulkan bahwa bermain game online adalah melakukan permainan bersama banyak orang dari berbagai penjuru dunia melalui jaringan internet dengan tujuan untuk bersenang-senang.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari skor yang didapat dari hasil tes dan berbagai perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari.

5. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Islam adalah rangkaian proses sistematis, terencana, dan komperhensif dalam upaya mentransfer nilai-nilai kepada peserta didik serta mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka sehingga mampu melaksanakan tugasnya di muka bumi dengan sebaik-baiknya sesuai nilai illahiah yang didasarkan pada Al-Qur'an dan Hadits di semua dimensi kehidupan.⁵

¹ Maya Ferdiana Rozalia, “Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar” *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan SD*, Vol. 5 No. 2 (2017): 723, <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v5i2.4821>.

² Maulidar, Hambali, Fitriani Nur Aklima, “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 2 Banda Aceh” *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6 No. 2 (2019): 305, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/967/904>.

³ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, 2 (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika: 2022), 2.

⁴ Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, Yani Tri Handayani, “Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja,” *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, Vol. 1 No. 2 (2022): 18, <https://doi.org/10.55606/klinik.v1i2.531>.

⁵ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif*, 3 (Jakarta: Amzah, 2018), 25.

6. SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu

Jenjang pendidikan menengah pertama pada pendidikan formal yang berdiri tahun 2007 dengan akreditasi B, lokasinya ada di Jalan Pramuka RK 01/ RT 01, Wargomulyo, Kecamatan Pardasuka, Kabupaten Pringsewu dan Kepala Sekolah yang menjabat saat ini adalah Desi Nayanti, S. Pd.

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa judul ini ingin mengetahui apakah terdapat keterkaitan antara tinggi atau rendahnya jumlah waktu yang dihabiskan oleh siswa kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka untuk bermain game online terhadap hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam atau hasil yang telah dicapai selama mengikuti pelajaran pendidikan agama Islam.

B. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Islam adalah rangkaian proses sistematis, terencana, dan komperhensif dalam upaya mentransfer nilai-nilai kepada peserta didik serta mengembangkan potensi yang ada pada diri mereka sehingga mampu melaksanakan tugasnya di muka bumi dengan sebaik-baiknya sesuai nilai illahiah yang didasarkan pada Al-Qur'an dan Hadits di semua dimensi kehidupan.⁶ Pendidikan agama merupakan sarana transformasi pengetahuan dalam aspek keagamaan (aspek kognitif), sebagai sarana transformasi norma serta nilai moral untuk membentuk sikap (aspek afektif), yang berperan dalam mengendalikan perilaku (aspek psikomotorik) sehingga terciptanya kepribadian manusia seutuhnya. Pendidikan agama Islam bertujuan untuk membentuk pribadi manusia menjadi pribadi yang mencerminkan ajaran Islam, memiliki akhlak yang baik dan menghilangkan akhlak yang buruk, bertaqwa kepada Allah Swt dengan melaksanakan segala perintah Allah Swt dan menjauhi larangan-Nya.

Mengingat pentingnya Pendidikan agama Islam dalam mewujudkan pembentukan karakter siswa, pendidikan agama Islam diharapkan mampu menghasilkan manusia yang selalu berupaya menyempurnakan iman, taqwa, dan berakhlak mulia, akhlak mulia mencangkup etika, budi pekerti, atau moral sebagai perwujudan dari pendidikan. Manusia seperti itu diharapkan tangguh dalam menghadapi tantangan, hambatan, dan perubahan yang muncul dalam pergaulan masyarakat.

Pada saat ini perkembangan kemajuan teknologi sangat pesat dan salah satu kemajuan teknologi adalah dalam bidang internet. Hampir semua kalangan menggunakan kemajuan teknologi ini, muda maupun tua, anak-anak sampai orang dewasa, di perkotaan ataupun di pedesaan hampir semua menggunakan jaringan internet. Penggunaan internet di Indonesia dari tahun ke tahun terus mengalami peningkatan. Berdasarkan survey dari penyelenggara jasa internet Indonesia (APJII) Pada tahun 2018 jumlah pengguna internet di Indonesia adalah 171.17 juta, dengan penetrasi hanya sebesar 64.8 persen. Pada awal tahun 2019 hingga kuartal (seperempat tahun) 2021 penetrasi internet meningkat sebesar 73,7 persen dan mencapai 196,71 juta jiwa. Dan pada tahun 2021 hingga kuartal 2022 penetrasi internet meningkat kembali hingga mencapai 77,02 persen dari jumlah penduduk 272,68 juta jiwa. Ketidakterbatasan informasi, kesegaran respon, aksesnya yang tidak terbatas menjadikan internet digemari oleh berbagai kalangan termasuk game online.

Game online menjadi suatu fenomena yang sangat luar biasa dari perkembangan kemajuan internet yang ada. Game online sendiri merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh banyak orang dari berbagai penjuru dunia di waktu yang sama dan terhubung melalui jaringan internet. Dalam kamus Wikipedia, game online dikategorikan permainan yang mengacu pada sejenis games yang dimainkan melalui jaringan internet, umumnya juga menggunakan

⁶ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif*, 3 (Jakarta: Amzah, 2018), 25.

jaringan internet. Internet games biasanya dimainkan oleh beberapa orang pemain dalam waktu yang bersamaan dimana satu sama lain bisa tidak mengenal.⁷

Game online sendiri adalah permainan modern yang menjadi trend untuk masa sekarang dan peminatnya pun dimulai dari anak-anak hingga dewasa. Anak sekolah merupakan kelompok yang mudah terpengaruh oleh game online karena anak sekolah masih suka bermain dan menyukai permainan yang mempunyai peraturan dan bernuansa persaingan sehingga membuat pemainnya akan bermain terus-menerus tanpa memperdulikan berapa lama waktu yang dipergunakan.⁸ saai ini Playstore menawarkan banyak game menarik dan bervariasi, mulai dari game bernuansa quest, adventure, hingga simulasi. Game-game tersebut disajikan dengan gambar-gambar dan warna yang menarik, dilengkapi dengan suara dan musik yang seru, terdapat target yang harus dilawan atau dibunuh, dapat dijadikan sebagai pelarian apabila tertimpa masalah serta adanya unsur kepahlawanan membuat anak-anak semakin berminat, penasaran dan terus menerus bermain game online hingga lupa waktu. Apalagi game online dimasa kini sangat mudah diakses melalui berbagai macam gadget.

Pendiri Rumah Fikih Indonesia (RFI), Ustadz Ahmad Sarwat menjelaskan, dalam pandangan syariat Islam bermain game online pada dasarnya hukumnya mubah atau boleh. Namun kebolehan dalam hukum bermain game tersebut bisa berkonsekuensi pada hukum makruh, dan bahkan haram. Bermain game sebagai selingan atau hiburan tentu tidak menjadi masalah, namun bisa saja bermain game dalam konteks ini dan kasus tersebut bisa hukumnya menjadi makruh, bahkan bisa menjadi haram. Menurut beliau, game online menjadi makruh jika permainan tersebut justru membuat orang yang memainkannya lupa waktu dan menyia-nyiakan waktu yang berharga. Misalnya, seharusnya waktunya digunakan untuk belajar malah bermain game. Bahkan menurut beliau, hukum bermain game online bisa menjadi haram jika membuat orang tersebut justru melalaikan kewajibannya gara-gara bermain game, baik kewajiban itu bersifat duniawi maupun kewajiban ibadah. Bila seseorang lalai dengan adanya game online maka dia tidak akan menghiraukan hal-hal yang terjadi di sekelilingnya, tidak jarang juga mereka melalaikan kewajiban mereka sebagai seorang muslim hanya untuk berlama-lama memainkan game online. Seperti yang telah dijelaskan dalam firman Allah SWT:

وَلَا تَكُونُوا كَالَّذِينَ نَسُوا اللَّهَ فَأَنْسَاهُمْ أَنْفُسَهُمْ أُولَٰئِكَ هُمُ الْفَاسِقُونَ ﴿١٩﴾

“Dan janganlah kamu seperti orang-orang yang lupa kepada Allah, lalu Allah menjadikan mereka lupa kepada mereka sendiri. mereka Itulah orang-orang yang fasik”. (Q.S Al-Hasyr [59]: 19)

Apabila bermain game online menyebabkan kita lupa waktu, yang seharusnya kita belajar, harusnya kuliah, tapi malah jadi terbuang percuma untuk bermain game maka, lebih baik bermain game online ditinggalkan karena dinilai tidak bermanfaat. Rosulullah Saw bersabda,

مِنْ حُسْنِ إِسْلَامِ الْمَرْءِ تَرْكُهُ مَا لَا يَغْنِيهِ

“Diantara tanda dalam kebaikan dalam Islam adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat baginya.” (HR. Tirmidzi no. 2317, Ibnu Majah no.3976)⁹

Game online ini biasanya dimainkan sebagai sarana hiburan untuk mencari kesenangan, dimana segala rasa penat dan stress dapat dikurangi dengan bermain game online. Para ilmuwan

⁷ Ria Susanti Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok,” Reseach And Development Journal Of Education,” Vol. 5 No. 2 (2019): 19, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3748/2517>.

⁸ Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo,” *Bosowa Journal Of Education*, Vol. 1 No. 2 (2021): 66, <https://doi.org/10.35965/bje.v1i2.657>

⁹ Muhammad Abdurrahman bin Abdurrahim, Tuhfatul Ahwadzi (Syarah Jaami’ At- Tirmidzi) juz 7 no. 2317, (Libanon: Daarul Fikri, 2003), h. 18.

mempercayai bahwa permainan itu sebenarnya mempunyai manfaat bagi perkembangan dan pertumbuhan anak, diantara kelebihan game online yaitu dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi, karena game memiliki tingkat kesulitan yang berbeda, meningkatkan kemampuan motoric siswa yaitu kordinasi antara tangan dan mata, meningkatkan pengetahuan tentang gadget atau komputer, mengembangkan imajinasi siswa dan meningkatkan kemampuan bahasa inggris, karena sebagian besar game online yang beredar menggunakan bahasa inggris.¹⁰

Namun Masyarakat menyakini bahwa game online lebih banyak memberikan pengaruh negatif bagi pemainnya. Karena sebagian besar game biasanya berisi tentang kekerasan, pertempuran dan perkelahian, hampir 98% dari permainan game online mengandung konten kekerasan. Sebagian besar orang tua juga berfikir dan percaya bahwa permainan tersebut dapat merusak otak anak karena lebih banyak menampilkan kekerasan diantara mereka.¹¹ Beberapa pengaruh negatif yang ditimbulkan dari game online antara lain:

1. Pengaruh game terhadap kesehatan, yaitu menurunnya kesehatan saraf mata, otak dan jantung, menurunnya berat badan, menyebabkan lambung dan ginjal rusak, meningkatnya berat badan dan dapat menyebabkan stress.
2. Perpengaruh terhadap kepribadian, yaitu dapat menyebabkan anak-anak berperilaku menyimpang, seperti mencuri, malas, suka bolos sekolah, suka berbohong, kurang bergaul dan menjadi agresif.
3. Perpengaruh terhadap pendidikan, Anak akan melakukan berbagai cara demi bisa bermain game, menjadikan anak tersebut tertutup sehingga sulit untuk mengekspresikan diri ketika berada di lingkungan nyata, Anak-anak yang sudah kecanduan game akan sulit berkonsentrasi pada pelajaran, Anak-anak yang sudah kecanduan game akan menjadi cuek, acuh tak acuh akan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah.
4. Perpengaruh terhadap keluarga dan masyarakat. Yaitu dapat menjadikan anak lebih agresif, kurang memahami perasaan orang lain, anak menjadi malas beradaptasi dengan lingkungan, Anak-anak yang gemar bermain game umumnya akan suka melawan orang tuanya bila dilarang untuk main game, menyebabkan kenaikan adrenalin yang memuncak seperti marah, teriak-teriak, dan mencaci.¹²

Pengaruh negatif ini akan lebih terasa apabila anak bermain game dengan intensitas yang tinggi. Intensitas bermain game online adalah besarnya minat atau seringnya seseorang dalam memainkan permainan melalui akses internet (visual game) secara online. Intensitas bermain game merupakan banyaknya jam (rata-rata) seseorang bermain game setiap minggu.¹³

Berdasarkan frekuensi, rentan waktu atau lamanya sesuatu berlangsung. Game dibedakan menjadi lebih spesifik yaitu *low frequency gamer*, *high frequency gamer*, dan *heavy frequency gamer*. *Low frequency gamer* adalah gamer yang bermain kurang dari satu jam perhari. *High frequency gamer* adalah gamer yang bermain lebih dari 7 jam perminggu dan *heavy frequency gamer* adalah bermain lebih dari 2 jam sehari atau lebih dari 14 jam seminggu.¹⁴ Apabila anak telah menghabiskan waktu lebih dari 2 jam sehari untuk bermain game online maka dikhawatirkan anak akan mengalami penurunan dalam hal kesehatan, kepribadian, pendidikan serta hubungan dengan keluarga dan masyarakat.

¹⁰ Andri Arif Kustiawan, Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*, 2 (Jawa Timur: CV. AE Media Grafika: 2022), 10-12.

¹¹ Ria Susanti Johan, "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok," *Research And Development Journal Of Education*, Vol. 5 No. 2 (2019): 21, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3748/2517>.

¹² Ayu Rini, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*, 1 (Jakarta: Pustaka Mina, 2011), 23-25.

¹³ Herlen Kartini, "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensitas Berperilaku Agresif Pada Siswa," *Psikoborneo*, Vol. 4 No. 4 (2016): 484, <http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/psikoneo/article/view/4232/2685>.

¹⁴ Ardhi Nookhan Syuhada, "Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus," (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020), 7.

Berdasarkan laporan *we are sosial*, Indonesia menjadi Negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per januari 2022. Menurut lembaga riset pemasaran asal Amsterdam, newzoo, ada 43.7 juta gamer (56% diantaranya laki-laki) di Indonesia, yang telah membelanjakan total US\$ 880 juta, jumlah pemain game Indonesia terbanyak di asia tenggara, yang bermain game di telepon pintar, personal computer dan leptop, serta konsol. Selain itu ditemukan 150 siswa (10,2%) dari 1477 siswa yang mungkin mengalami adiksi (kecanduan). Lalu, dengan analisis statistic, didapatkan 89 (59,3%) dari 150 siswa yang mungkin mengalami adiksi dapat dikategorikan mengalami adiksi parah, dan sisanya dapat masuk kategori adiksi ringan. Maka, dapat diperkirakan prevalensi orang yang mengalami kecanduan game di antara pemain game adalah sekitar 6,1 % di Indonesia.

Terdapat beberapa kasus yang terjadi di Indonesia akibat dari intensitas bermain game online yang tinggi yaitu diantaranya kasus pencurian, kesehatan, kekerasan, pembunuhan dan bolos sekolah. Di Banjar Panjang kabupaten magenta (Kompas.com) misalnya terdapat anak kelas 6 SD yang bolos sekolah hingga 4 bulan akibat dari kecanduan game online, siswa tersebut baru tidur jam 5 pagi dan bangun jam 4 sore, sementara sore sampai jelang fajar sibuk bermain game online. Hal ini terjadi akibat kurangnya perhatian dari orang tua. Kasus pencurian kotak amal masjid yang dilakukan oleh dua anak yang berumur 14 tahun yang terjadi di kabupaten karimun kepulauan riau (suara lampung.id). Di Malang (Merdeka.com) terjadi kasus kekerasan yang dilakukan oleh anak berumur 14 tahun berawal dari game online. Di semarang terdapat anak yang dirawat karena kecanduan game online, ada juga anak yang sampai mengalami gangguan jiwa karena terus bermain game. Di solo terdapat puluhan pelajar yang menjalani pengobatan karena kecanduan game online karena tidak mau sekolah dan tidak mau makan. Pasien yang menjalani pengobatan rata-rata dari jenjang sekolah dasar (SD) hingga SMA kelas 1. Dari kasus-kasus tersebut bisa kita pahami betapa berbahayanya bermain game online dengan intensitas yang tinggi.

Apabila anak telah memasuki tahap kecanduan ia akan lebih mementingkan untuk mengembangkan skill permainannya dari pada belajar, maka anak akan menjadi sulit untuk berkonsentrasi dalam belajar. Anak akan menjadi cuek, acuh tak acuh dan kurang peduli terhadap kewajibannya sebagai anak sekolah. Jika seseorang pelajar sudah memasuki tahap kecanduan game online dan tidak bisa mengatur waktu maka akan menyebabkan penurunan minat dan motivasi belajar. Minat dan motivasinya akan beralih pada game online. Dikarenakan mereka berfikir bermain game online lebih menyenangkan dari pada belajar. Akibatnya, jika minat dan motivasi belajar sudah terganggu akan berdampak juga pada hasil belajarnya.¹⁵

Hasil belajar adalah hasil yang telah dicapai peserta didik selama mengikuti kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari skor yang didapat dari hasil tes dan berbagai perubahan yang terjadi pada peserta didik yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang telah dipelajari. Hasil belajar tidak mungkin terlepas dari dunia pendidikan. Kemampuan intelektual adalah salah satu hal yang sangat menentukan keberhasilan siswa dalam memperoleh hasil.

Hasil belajar dipengaruhi berbagai faktor baik yang berasal dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Yang termasuk kedalam faktor internal adalah faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologi berhubungan dengan kondisi fisik individu, sedangkan faktor psikologi yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kecerdasan/intelegensi, motivasi, minat, sikap, bakat. Apabila minat dan motifasi belajar peserta didik terganggu atau beralih kepada hal lain misalnya saja game online maka disitu juga akan berakibat pada penurunan hasil belajarnya.

¹⁵ Erida Fadila, Syarief Noer Robbiyanto, Yani Tri Handayani, "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*, Vol. 1 No. 2 (2022): 19, <http://ejurnal.stie-trianandra.ac.id/index.php/klinik>.

Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, yaitu faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat. Apabila di lingkungan keluarga khususnya orang tua, kurang mengawasi anak ketika bermain game ataupun orang tua juga suka bermain game, lingkungan sekolah memperbolehkan membawa gadget dan kurangnya pengawasan dari pihak sekolah serta banyaknya teman dilingkungan sekolah atau masyarakat yang bermain game online, maka disitu besar kemungkinan anak akan terpengaruh dan lebih banyak menghabiskan waktunya untuk berlama-lama bermain game online, karena game online di lingkungan remaja, menjadi salah satu tolak ukur akan diterima atau tidaknya seseorang dalam sebuah kelompok bermain. Ketika seorang anak berada pada lingkungan teman sebaya yang kebanyakan bermain game online, maka anak yang tidak ikut bermain akan dianggap kuno

Hasil pra-penelitian yang dilakukan di SMP N 3 Pardasuka pada peserta didik kelas VIII yang terdiri dari 3 kelas yaitu kelas VIII A, VIII B dan VIII C, dapat diketahui ada kurang lebih 44% yang bermain game yaitu sekitar 34 dari jumlah seluruh siswa kelas VIII yaitu 78. Berikut adalah data nama dan kelas dari anak-anak yang bermain game online:

Tabel 1. 1 Data Anak-Anak Yang Bermain Game Online

No	Laki-laki	Kelas
1.	Alip N	8A
2.	Fading W.W	8A
3.	Fadli I	8A
4.	Adi F.S	8A
5.	Deska S	8A
6.	David A.F	8A
7.	Teddy D.K	8A
8.	Rizki A	8B
9.	Aditya P	8B
10.	Adlan H	8B
11.	Riyan S	8B
12.	Ridho A	8B
13.	Sigit I	8B
14.	Ahmad R.S	8B
15.	Imam S	8B
16.	M. Irfan S	8B
17.	M. Abdul S	8B
18.	M Fadhlan	8C
19.	Tanhul H	8C
20.	Faldi M	8C
21.	M. Ilham F	8C
22.	Fikri A.I	8C
23.	Dicky D.A	8C
24.	M. Syahrul H	8C
25.	Dwi A	8C
Jumlah		25

No	Perempuan	Kelas
1.	Kirani A.L	8A
2.	Safira Z.P	8A
3.	Fera T.L	8A
4.	Rica A.D	8A
5.	Reva L	8B
6.	Laili F.M	8B
7.	Syafira N	8B

8.	Thaluna S	8B
9.	Retno W	8C
Jumlah		9

Pengambilan populasi dan sampel dari kelas VIII dilatar belakangi karena adanya kasus dimana siswa kelas VIII C dengan inisial "AO" dikeluarkan dari sekolah (wali murid menandatangani surat pengunduran diri) karena siswa tersebut terlalu sering tidak masuk sekolah dan berbohong kepada orang tua terkait pembayaran buku paket, siswa tersebut meminta uang kepada orang tuanya sebesar 200 ribu selama kurang lebih 2 bulan untuk membeli buku paket yang sebenarnya digunakan untuk bermain game online. Serta terdapat beberapa anak yaitu kelas VIII yang keluar dari lingkungan sekolah pada saat jam istirahat untuk bermain game dan kembali saat jam pulang sekolah.

Dari hasil kuesioner diketahui bahwa mereka bermain game online setiap hari dan menghabiskan waktu 1-2 jam dalam sehari, dan beberapa anak mengaku bermain game lebih dari 2 jam sehari. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VIII bermain game online dengan intensitas yang cukup tinggi apalagi mereka masih berstatus sebagai pelajar yang juga memiliki tugas dan sebagainya, banyak dari mereka beranggapan bahwa bermain game online itu lebih menyenangkan dari pada belajar sehingga pada malam hari mereka jarang mengulas materi-materi yang dipelajari dan memilih bermain game serta menunda mengerjakan tugas mereka, hal tersebut tentunya akan berpengaruh terhadap hasil belajar mereka termasuk hasil belajar pendidikan agama Islam, dalam hal ini bisa dilihat dari nilai-nilai kognitif siswa pada Penilaian Tengah Semester Ganjil mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 66. Dapat disimpulkan bahwa nilai peserta didik yang bermain game online dan yang tidak bermain game online bermacam-macam. Bisa dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. 2

Perbedaan Nilai Siswa Yang Bermain Game Online Dan Yang Tidak Bermain Game Online Pada Ujian PTS Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

No	Yang Bermain Game		Kelas	No	Yang Tidak Bermain Game		Kelas
	Inisial Nama	Nilai			Inisial Nama	Nilai	
1.	Alip N	63	8A	1.	Lutfi R	47	8A
2.	Fading W.W	60	8A	2.	Erika A	47	8A
3.	Fadli I	60	8A	3.	Faizah R	57	8A
4.	Adi F.S	50	8A	4.	Airinizzatun N	50	8A
5.	Deska S	40	8A	5.	Abril S	60	8A
6.	David A.F	30	8A	6.	Dika A.T	77	8A
7.	Teddy D.K	53	8A	7.	Elva W	80	8A
8.	Kirani A.L	77	8A	8.	Eva N.S	80	8A
9.	Safira Z.P	63	8A	9.	Dinda C.X	60	8A
10.	Fera T.L	63	8A	10.	Dwi J.S	60	8A
11.	Rica A.D	57	8A	11.	Valency A.P.H	57	8A
12.	Rizki A	20	8B	12.	Fadli K.A	43	8A
13.	Aditya P	43	8B	13.	Faisal K.H	30	8A
14.	Adlan H	43	8B	14.	Kaidah M	13	8A
15.	Riyan S	80	8B	15.	Lutvatul F	37	8A
16.	Ridho A	77	8B	16.	Nuke V	43	8A
17.	Sigit I	47	8B	17.	Rama P.S	40	8A
18.	Ahmad R.S	43	8B	18.	Rosalina S	53	8A
19.	Imam S	33	8B	19.	Shinta A.L	43	8A
20.	M. Irfan S	20	8B	20.	Yara R.D	47	8B

21.	Reva L	37	8B
22.	Laili F.M	73	8B
23.	Syafira N	23	8B
24.	Thaluna S	47	8B
25.	M. Abdul S	20	8B
26.	M Fadhlan	50	8C
27.	Tanhul H	20	8C
28.	Faldi M	50	8C
29.	M. Ilham F	27	8C
30.	Fikri A.I	23	8C
31.	Dicky D.A	53	8C
32.	M. Syahrul H	50	8C
33.	Dwi A	50	8C
34.	Retno W	60	8C

21.	Wulan F.I	63	8B
22.	Syeika S.Z	57	8B
23.	Rifky I	47	8B
24.	Anggi R	40	8B
25.	Mukorobin	53	8B
26.	Nurahma H	47	8B
27.	Abelia I.P	13	8B
28.	Ajeng P	30	8B
29.	Khotimah N.M	30	8B
30.	Tri R.P	37	8B
31.	Wanda A.P	33	8B
32.	Rosalia Z	57	8C
33.	Rifani	67	8C
34.	Vivian N	50	8C
35.	Mayla F.A	63	8C
36.	Sahfira A.R	63	8C
37.	M.Rafi A.H	63	8C
38.	Khodrun N.A.N	57	8C
39.	Dila P	60	8C
40.	Eka B.P	27	8C
41.	Ismatul F	63	8C
42.	Maulana A.A	47	8C
43.	Nuraini P.A	17	8C

Mereka mengakui bahwa ketika bermain game mereka sering berkata kasar, ada beberapa siswa yang berbohong dan mengambil uang orang tua tanpa sepengetahuan mereka untuk keperluan game online serta membolos jam pelajaran untuk memainkan game online.¹⁶

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII Di SMP N 3 Pardasuka,” serta untuk mengetahui tingkat keeratan hubungan antara kedua variabel tersebut.

C. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang adapat di identifikasikan adalah sebagai berikut:

1. Intensitas bermain game oleh peserta didik yang cukup tinggi
2. Peserta didik beranggapan bahwa game online lebih menyenangkan dari pada belajar
3. Peserta didik lebih mendahulukan bermain game dari pada mengerjakan tugas
4. Rendahnya hasil belajar pendidikan agama Islam

D. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang meluas dan penelitian menjadi tidak terfokus, maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian ini. Berikut ini adalah batasan masalah dalam penelitian, yaitu:

1. Peneliti membatasi masalah pada intensitas bermain game oleh peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka
2. Hasil belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam peserta didik di SMP N 3 Pardasuka
3. Peneliti ini akan menggunakan populasi dan sampel pada peserta didik kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka.

¹⁶ Pra Penelitian, “Intensitas Bermain Game Online Dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam,” Kuesioner Dan Dokumentasi, 4 November 2022.

E. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dalam penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

“Apakah Terdapat Hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka?”.

F. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan Intensitas Bermain Game Online Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka.

G. Manfaat Penelitian

Adapun beberapa manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritik
 - a. Untuk mengembangkan konsep dan teori-teori dalam khazanah ilmu pengetahuan pada prodi pendidikan agam Islam.
 - b. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang dilakukan di masa yang akan datang.
2. Manfaat Praktik
 - a. Bagi Peserta Didik
Penelitian ini diharapkan dapat menambah pemahaman mengenai dampak negatif dari kecanduan game online. Sehingga peserta didik diharapkan dapat membentengi diri agar tidak bermain game online dengan intensitas yang tinggi.
 - b. Bagi Pendidik
Penelitian ini dapat menjadikan pendidik khususnya guru BK (bimbingan konseling) untuk memberikan pemahaman, pencegahan, dan konseling kepada peserta didik agar tidak kecanduan game online.
 - c. Bagi Orang Tua
Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi orang tua untuk mendampingi, mengawasi dan membatasi anak saat bermain game agar tidak terjadi kecanduan.

H. Kajian Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Hasil penelitian sebelumnya yang relevan dan sesuai dengan penelitian yang akan saya lakukan adalah penelitian yang dilakukan oleh:

1. Luki filananoka, ahmad maujuhan syah

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa,” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat intensitas bermain game online dan untuk mengetahui pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa pengaruh intensitas bermain game online terhadap konsentrasi belajar sebesar 72.2% dengan nilai Sig. 0,000 sehingga dapat disimpulkan bahwa intensitas bermain game online memiliki pengaruh terhadap konsentrasi belajar.¹⁷

Dalam jurnal penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang game online dan menggunakan metode penelitian kuantitatif namun terdapat perbedaan, jika jurnal ini mencari pengaruh game online maka penelitian yang akan penulis lakukan hanya mencari hubungan, perbedaan lainnya terdapat

¹⁷ Luki filananoka, ahmad maujuhan syah, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa,” *journal of broadcasting and Islamic communication studies*, vol. 1 no. 2 (2020) 112-119, <https://ejournal.insud.ac.id/index.php/kpi/article/view/540/265>

pada variabel dependent yang ditetapkan, jika jurnal ini variabel dependentnya berupa konsentrasi belajar siswa maka penelitian yang akan penulis lakukan variabel dependentnya berupa hasil belajar.

2. Nisrinafatim

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Siswa,” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara membaca dan mencatat informasi-informasi penting yang terdapat diberbagai jurnal yang terkait dengan penelitian ini.¹⁸

Dalam jurnal penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang game online namun terdapat perbedaannya, jika jurnal ini mengkaji pengaruh game online terhadap motivasi belajar maka penelitian yang akan penulis lakukan yaitu mengkaji hubungan intensitas bermain game terhadap hasil belajar, perbedaan selanjutnya terletak pada jenis penelitian yang dilakukan, jika jurnal penelitian ini menggunakan jenis penelitian pustaka maka penelitian yang akan penulis lakukan menggunakan jenis penelitian kuantitatif.

3. Ria Susanti Johan

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X di MA Al-Hidayah Depok,” dapat disimpulkan bahwa hasil nilai korelasi yang didapat sebesar 0,611. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung sebesar 5,060 dan t table sebesar 1,681 dengan tingkat kesalahan $\alpha = 0,05$. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara game online dengan minat belajar peserta didik kelas X di MA Al-Hidayah Depok Tahun Ajaran 2017/2018.¹⁹

Dalam jurnal penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama mengkaji tentang game online dan menggunakan pendekatan yang sama yaitu pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional namun terdapat perbedaannya, jika jurnal ini meneliti tentang pengaruh game online terhadap minat belajar maka penelitian yang akan penulis lakukan meneliti tentang hubungan intensitas bermain game terhadap hasil belajar.

4. Maulidar, Hambali, dan Fitriani Nur Aklima

Jurnal penelitian ini berjudul “Hubungan Intensitas Bermain Game Online dengan Prestasi Belajar Siswa di SD Negeri 2 Banda Aceh,” dapat disimpulkan bahwa hasil nilai korelasi rxy sebesar 0,70. Hasil uji t menunjukkan bahwa t hitung $>$ t table atau $5,03 > 2,052$, maka hipotesis alternative diterima. Hal ini menunjukkan bahwa antar variabel X (intensitas bermain game online) dengan variabel Y (prestasi belajar siswa) memiliki korelasi yang kuat atau tinggi.²⁰

Dalam jurnal ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yakni sama-sama mengkaji hubungan intensitas bermain game online namun terdapat perbedaannya, jika jurnal ini menetapkan variabel Y berupa prestasi belajar maka pada penelitian yang akan penulis lakukan menetapkan variabel Y berupa hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam, perbedaan selanjutnya terdapat pada objek atau tempat penulis akan melakukan penelitian, jika jurnal penelitian tersebut melakukan penelitian di SD Negeri 2 Bandar Aceh maka penulis melakukan penelitian di SMP N 3 Pardasuka.

¹⁸ Nisrinafatim, “Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar,” *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1 No. 1 (2020): 115-121, <https://ummaspul.e-journal.id/JENFOL/article/view/427>.

¹⁹ Ria Susanti Johan, “Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al-Hidayah Depok,” *Research And Development Journal Of Education*, Vol. 5, No. 2 (2019): 12-25, <https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/RDJE/article/view/3748/2517>.

²⁰ Maulidar, Hambali, Fitriani Nur Aklima, “Hubungan Intensitas Bermain Game Oline Dengan Prestasi Belajar Siswa Di SD Negeri 2 Banda Aceh,” *Jurnal Tunas Bangsa*, Vol. 6, No.2 (2019): 302-310, <https://ejournal.bbg.ac.id/tunasbangsa/article/view/967/904>.

5. Jihan Yusrina

Jurnal penelitian ini berjudul “Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar,” dapat disimpulkan bahwa game online berpengaruh negative dalam hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa menunjukkan bahwa kelompok siswa yang bermain game online memiliki rata-rata hasil belajar $57,00 \pm 9,49$ sedangkan kelompok siswa yang tidak bermain game online memiliki rata-rata hasil belajar lebih tinggi yaitu $80,00 \pm 6,24$. Hasil independent sampel T-Test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil belajar siswa yang bermain game online dan siswa yang tidak bermain game online ($p = 0,000 < 0,05$ atau $t (-6,41) > t_{18} (-2,10)$).²¹

Dalam jurnal penelitian ini terdapat kesamaan dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu sama-sama meneliti tentang game online namun terdapat perbedaan jika jurnal penelitian ini menetapkan variabel terikat berupa hasil belajar maka peneliti menetapkan variabel terikat berupa prestasi belajar, perbedaan lainnya terletak pada tempat penelitian, jika jurnal ini melakukan penelitian di SD N Sekardangan sidoarjo maka peneliti melakukan penelitian di SMP N 3 Pardasuka.

I. Sistematika Penulisan

Sistematika dalam skripsi ini disusun dalam Bab-Bab yang terdiri dari sub-sub Bab yang sistematikanya meliputi halaman sampul, halaman judul, abstrak, surat pernyataan, halaman persetujuan, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, riwayat hidup, kata pengantar, daftar isi, daftar table, daftar lampiran, dan abstrak. Untuk memahami pembahasan skripsi ini perincian sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Bab ini menguraikan penegasan judul, latar belakang masalah dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori dan Pengajuan Hipotesis. Bab ini menjelaskan tinjauan tentang pengertian game online, pandangan Islam tentang game online, sejarah dan perkembangan game online, jenis-jenis game online, faktor yang menyebabkan game online banyak diminati, kelebihan dan kelemahan, pengaruh game online, intensitas bermain game online, aspek intensitas, pengertian hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar, pengertian pendidikan agama Islam, sumber pokok ilmu pendidikan Islam, tujuan pendidikan agama Islam, kerangka berpikir dan pengajuan hipotesis.

Bab III Metode Penelitian, bab ini terdiri dari waktu dan tempat penelitian, pendekatan dan jenis penelitian, populasi, sampel, dan teknik pengumpulan data, definisi operasional variabel, instrument penelitian, dan uji hipotesis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini berisi tentang hasil penelitian dan penjabaran mengenai hasil penelitian.

Bab V Penutup. Bab ini berisi tentang simpulan dan rekomendasi mengenai penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Rujukan

Lampiran

²¹ Jihan Yusrina, “Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10 No. 5 (2022): 987-996, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/46809>.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diperoleh kesimpulan bahwa terdapat hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka Kabupaten Pringsewu. Hal ini dapat diketahui berdasarkan hasil analisis data sebagai berikut.

Berdasarkan hasil uji Korelasi Product Moment diperoleh nilai korelasi sebesar $-0,422$ yang artinya terdapat hubungan yang negatif dengan kriteria sedang antara intensitas bermain game online dengan hasil belajar siswa mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka. dan diperoleh nilai $p = 0,013$ yang artinya hubungan antara variabel intensitas bermain game online dan variabel hasil belajar baik pada taraf $0,05$. Kemudian nilai koefisien korelasi r hitung dibandingkan dengan r tabel dengan jumlah 34 responden dengan taraf signifikansi adalah 5% dengan nilai $0,339$. Hasilnya adalah r hitung $>$ r tabel atau $-0,422 > 0,339$ sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya penelitian ini menjelaskan adanya hubungan yang negatif dan signifikan antara intensitas bermain game online terhadap hasil belajar. Tingkat korelasi atau hubungan intensitas bermain game online hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam kelas VIII di SMP N 3 Pardasuka termasuk kategori “sedang” dengan melihat nilai r hitung = $-0,422$ kemudian dibandingkan dengan tabel distribusi interpretasi koefisien korelasi termasuk dalam interval korelasi $0,40 - 0,599$.

B. Rekomendasi

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa rekomendasi:

1. Peserta didik

Penelitian ini dapat dijadikan gambaran tentang dampak negatif dan dampak positif dari adanya game online, peserta didik diharapkan dapat membatasi diri ketika bermain game online mengatur waktu serta menerapkan kebijakan dalam memainkan game online, hal tersebut perlu dilakukan agar dapat mengurangi dampak negatif dari game online itu sendiri.

2. Orang tua

Penelitian ini dapat dijadikan informasi dan pengetahuan bagi orang tua untuk melakukan pengawasan dan mengontrol anak dalam mengakses game online, agar anak tidak berlebihan dan mengesampingkan hal-hal lain ketika bermain game online.

3. Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang intensitas bermain game online yang dapat berpengaruh pada penurunan hasil belajar peserta didik.

4. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini masih memiliki banyak keterbatasan dan belum dikatakan sempurna hasilnya, oleh karena itu diharapkan agar peneliti selanjutnya menggunakan responden yang lebih besar, dapat menggunakan alat ukur yang baik, dapat menambahkan atau mengembangkan variabel bebas atau variabel terikat. Penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk memilih faktor lain untuk diteliti selain intensitas bermain game online yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu Daud Sulaiman bin al-Asy'as\ bin Ishaq, Sunan Abi Daud, Vol. III (Beirut: al-Maktabah al-'Asriyyah, t.th).
- Angraini, Wilda Dwi, Aminuyati, Achmadi, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas IX IIS SMA," *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 5 No. 8. 2016.
- Baharudin. Wahyuni. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta: Ar Ruzz Media. 2015.
- Chaplin, James .P. *Kamus Lengkap Psikologi*, Penerjemah: Dr Kartini Kartono. 16. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2014.
- Djamarah, Syaiful Bahri, Answer Zain. *Strategi Belajar Mengajar*. 5. Jakarta: PT. Rineka Cipta. 2021.
- Fadila, Erida, Syarief Noer Robbiyanto, Yani Tri Handayani. "Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Remaja," *Jurnal Ilmiah Kedokteran Dan Kesehatan*. Vol. 1 No. 2. 2022.
- Fitri, emria, Lira Erwinda, Ifdil Ifdil, "Konsep Adiksi Game Online Dan Dampaknya Terhadap Masalah Mental Emosional Remaja Serta Peran Bimbingan Dan Konseling," *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, Vol. 4 No. 3. 2018.
- Filalonika, Luki. Ahmad Maujuhan Syah, "Pengaruh Intensitas Bermain Game Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa," *Jurnal Of Broadcasting And Islamic Communication Studies*, Vol. 1 No. 2. 2020.
- Friskilia S, Ochteria, "Hendri Winata, Regulasi Diri (Pengaturan Diri) Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan," *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, Vol. 3 No. 1 (2018).
- Hawi, Akmal. *Kopetensi Guru Pendidikan Agama Islam*. 2. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2014.
- Irawan, Sapto. Dina Siska W. "Faktor Yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik," *Jurnal Konseling Gusjigang*. Vol. 7 No. 1. 2021.
- Johan, Ria Susanti. "Pengaruh Game Online Terhadap Minat Untuk Belajar Peserta Didik Kelas X Di MA Al Hidayah Depok," *Reseach And Development Journal Of Education*." Vol. 5 No. 2. 2019.
- Kartini, Herlen. "Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya Dan Intensitas Bermain Game Online Dengan Intensitas Berperilaku Agresif Pada Siswa." *Psikoborneo*. Vol. 4 No. 4. 2016.
- Kurniawan, Andri Arif. Andy Widhiya Bayu Utomo, *Jangan Suka Game Online: Pengaruh Game Online Dan Tindakan Pencegahan*. 2. Jawa Timur: CV. AE Media Grafika: 2022.
- Mahananingtyas, Elsinora, "Hasil Belajar Kognitif, Afektif Dan Psikomotor Melalui Penggunaan Jurnal Belajar Bagi Mahasiswa Pgsd," *Jurnal Pedagogika*. 2017.
- Mahmudi, Ihwan, Muh. Zidni Athoillah, Eko Bowo Wicaksono, Amir Reza Kusuma, "Taksonomi Hasil Belajar Menurut Benyamin S. Bloom," *Jurnal Multidisiplin Madani*, Vol. 2 No. 9. 2022.
- Mai, Ibrahim "Melalui Bimbingan Supervisi Akademik Untuk Meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menetapkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) di SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya Tahun Pelajaran 2020/2021," *Jurnal Pendidikan, Sains, dan Humaniora*, Vol. 9 No. 10, 2021.
- Marlina, Leni, Sholehun, "Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Majaran Kabupaten Sorong." *Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, Vol. 2 No.1. 2021.
- Muhammad Abdurrahman bin Abdurrahim, Tuhfatul Ahwadzi (Syarah Jaami' At- Tirmidzi) juz 7 no. 2317, (Libanon: Daarul Fikri, 2003).

- Maulidar, Hambali, Fitriani Nur Aklima. "Hubungan Intensitas Bermain Game Online Dengan Prestasi Belajar Siswa SD Negeri 2 Banda Aceh" *Jurnal Tunas Bangsa*. Vol. 6 No. 2. 2019.
- Minarti, Sri. *Ilmu Pendidikan Islam: Fakta Teoretis-Filosofis Dan Aplikatif-Normatif*. 3. Jakarta: Amzah. 2018.
- Mokh. Imam Firmansyah, "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 17 No. 2. 2019.
- Muliawan, Jasa Ungguh. *Ilmu Pendidikan Islam: Studi Kasus Terhadap Struktur Ilmu, Kurikulum, Metodologi Dan Kelembagaan Pendidikan Islam*. 1. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2015.
- Nata, Abudin. *Ilmu Pendidikan Islam*. 1. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2010.
- Nisrinafatini, "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar," *Jurnal Edukasi Nonformal*, Vol. 1 No. 1. 2020.
- Nuryadi, Tutut Dewi Astute, Ending Sri Utami, M. Budiantara, *Dasar-Dasar Statistic Pendidikan*, Yogyakarta: Sibuku Media, 2017.
- Parwati, Ni Nyoman, I Putu Pasek Suryawan, Ratih Ayu Apsari, *Belajar Dan Pembelajaran*, 1 (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018).
- Rahyuni, Muhammad Yunus, Sundari Hamid. "Pengaruh Game Online Terhadap Motivasi Belajar Dan Prestasi Belajar Siswa SD Kecamatan Pammana Kabupaten Wajo," *Bosowa Journal Of Education*. Vol. 1 No. 2. 2021.
- Rini, Ayu, *Menanggulangi Kecanduan Game Online Pada Anak*. 1. Jakarta: Pustaka Mina. 2011.
- Rozalia, Maya Ferdiana. "Hubungan Intensitas Pemanfaatan Gadget Dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dan Pengembangan SD*. Vol. 5 No. 2. 2017.
- Santoso, Singgih. *Buku Latihan SPSS Statistik Parametric*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. 2000.
- Sawawa, Danur, Agus Solehudin, Bahri, "Pengaruh Faktor Internal Dan Eksternal Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Mekanik Teknik Dan Elemen Mesin." *Jurnal Of Mechhanikal Engineering Education*, Vol.5, No, 1. 2018.
- Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Rev. Ed). Jakarta: Rineka Cipta. 2010.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & T*. 27. Bandung: Alfabeta. 2018.
- Sukardi. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi Dan Praktik*. 17. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2018.
- Sungkoyo, Keterkaitan Kegemaran Bermain Video Game Dengan Perilaku Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta 2005.
- Syuhada, Ardhi Nookhan, "Pengaruh Frekuensi Bermain Game Online Terhadap Pola Perilaku Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Bae Kudus," Skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2020.
- Uhbiyati, Nur. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan Islam*. 1. Semarang: PT. Pustaka Rizki Putra, 2013), 16
- Usman, Husaini, Purnomo Setiady Akbar. *Metodologi Penelitian Sosial*. 3. Jakarta: Sinar Grafika Offset. 2017.
- Winami, Ending Widi. *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitia Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&T)*. 1. Jakarta: PT Cahaya Prima Sentosa. 2018.

Winarti, *Teori Dan Praktik Penelitian Kuantitatif Kualitatif Penelitia Tindakan Kelas (PTK) Research And Development (R&T)*, 136.

Yusrina, Jihan, “Pengaruh Adiksi Game Online Dengan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas 6 Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol. 10, No. 5, 2022.

